
PlayStation
BAROQUE
Playing Manual

Contents

For Japan Only

プレイヤー 1

メモリーカード 3

アナログコントローラ

SLPM



BAROQUE、17世紀に流行した芸術様式。
「歪んだ真珠」というポルトガル語を源に、不調和、過剰さ、混乱を意味する。

だが、大熱波前後の世界で使われたこの言葉は、違った意味を持っていた。
それは、「歪んだ妄想」。
崩壊し荒れ果てた世界では、人はより多くの妄想にすがらなければ
生きる意志を持つことができなくなっていた。
今、人々はバロックを抱えて、生き抜いている。

大熱波によって世界は大きな打撃を受けた。
世界は歪み、廃墟と化した。
奇怪な異形が徘徊し、残酷な殺戮は絶えることがない。
そして、だれもがバロックを抱えていた。

偽装翼をつけ、自らを天使と呼んでいるマルクトという集団がいた。
大熱波を起こしたのは、この者たちだと言う人々もいた。
なぜなら偽装天使たちの活動していた舞台「神経塔」は、
いまだに奇妙に歪みつづけ、恐ろしいスピードで変貌をとげていたからだ。

ぼくは記憶を失っている。
ただ胸中に残された罪の意識だけを強く感じているのだ。

PreStory



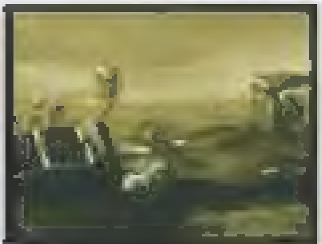
僕たちの罪はどうすれば癒されるのだろう？

ゲームの起動



プレイステーション本体のOPENボタンを押し、ホルダーを開いて、「BAROQUE」のCD-ROMを正しくセットしてください。プレイステーションの電源を入れると、起動画面に続いてデモムービーが始まります。

■デモムービー

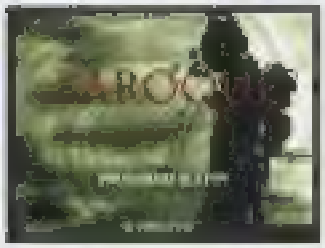






デモムービーはSTARTボタンでスキップできます。

■タイトル画面



ゲームを始めるには、STARTボタンを押してください。メニュー画面に切り替わります。

STARTボタンを押さずにしばらく待つと、デモムービーが始まります。

メニュー画面



メニュー画面での操作は…
■方向キー↑・↓…メニュー項目の選択
■○ボタン…決定
■×ボタン…キャンセル
となっています。

■新しく始める…ゲームを最初から始めます。
■中断から再開…前回中断してやめたところからゲームを再開します。
■覚醒時に戻る…最後に「外界」へ戻った時点からゲームを再開します。
■OPTION…プレイ環境の設定などを行います。（詳しくは30ページ参照）

『BAROQUE』では、ゲームの途中経過を記録しておくために、メモリーカードを使用します。メモリーカードに保存するデータは…
■中断データ…ゲームの途中状態を一時保存しておくためのデータ
■覚醒データ…ゲームのセーブデータ
■システムデータ…ランキングや設定などを記録するデータ
の3つで、各1ブロックずつ計3ブロック使用します。
ゲームを始める前に、十分に空きのあるメモリーカードをスロット1（メモリーカード差込口1）に差し込んでください。
なお、スロット2（メモリーカード差込口2）は使用しません。

最初からゲームを始める

ゲームを最初から始めるには、メニュー画面で「新しく始める」を選択し、決定します。



↑システムデータがメモリーカードにない場合、初期状態（ランキングや設定などの記録が全くない状態）からゲームが始まります。

システムデータにはランキングやアイテムリスト、シーンリストなどのデータが保存されます。システムデータがなくても、ゲームをプレイすることはできますが、これがあればより深く、[illegible]を楽しむことができます。
なお、システムデータ作成には、メモリーカードに1ブロックの空き容量が必要です。

■セーブデータに名前をつける

ゲームの進行状況を保存するデータに名前をつけます。
ひらがな・カタカナ・英数記号が使用でき、最大5文字までつけることができます。



名前の入力が終わったら、「おわる」を選択し、決定してください。オープニングムービーが流れ、いよいよゲームが始まります。

続きからゲームを始める

ゲームを続きから始めるには、2通りの方法があります。

■中断から再開



前回ゲームをやめたときの状態から、ゲームを再開します。

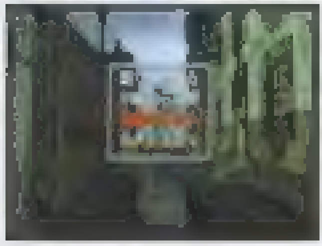
ゲームをやめるときに、「保存して中断」を選択すると、「中断データ」が作成されます。
「中断から再開」では、この「中断データ」の状態からゲームを再開します。



⚠「中断データ」は一度再開すると、消えてしまう一時的なデータです。

なお、「保存せずに中断」を選ぶと、「中断データ」は作成されず、「中断から再開」させることはできません。また、いきなり電源を切るなど、通常の方法以外でゲームを終了した場合も、「中断から再開」はできません。

■覚醒時に戻る



前回プレイヤーが外界（スタート地点）に戻されたときの状態からゲームを再開します。

外界に戻されたときに、「覚醒データを保存する」を選択すると、「覚醒データ」が作成されます。「覚醒時に戻る」では、この「覚醒データ」の状態からゲームを再開します。



ゲームの流れ

オープニング



外界



神経塔

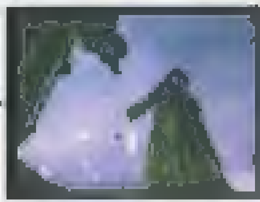


プレイヤーは大熱波により崩壊した世界「外界」からスタートし、「神経塔」と呼ばれる建造物を探索します。死ぬかクリアにより再び外界に戻ったとき、それまでの行動の積み重ねがその後の新たな展開を生んでいきます。そして、プレイヤーは再びヒントを求めて、神経塔へとむかいます。このように『BAROQUE』では、何度も神経塔を探索することで、様々な謎を少しずつ解き明かしていくのです。

死亡



クリア



死んでも、クリアしても物語は引き継がれていく

Multiple Plot System（多層展開）

「BAROQUE」は、[illegible]システムを採用している。

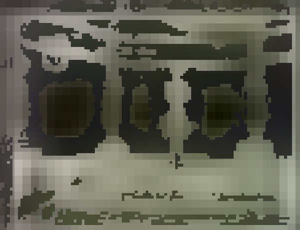
「Multiple Plot System」[illegible]本編はストーリーがあるものではなく、
プレイヤーの進め方次第で、多層的にシナリオが展開していく仕組み。

「BAROQUE」は、ゲームオーバーが存在しない。
死んだ後の世界は、それまでの[illegible]（[illegible]プレイヤーの行動）を
[illegible]

[illegible]

CHANGE







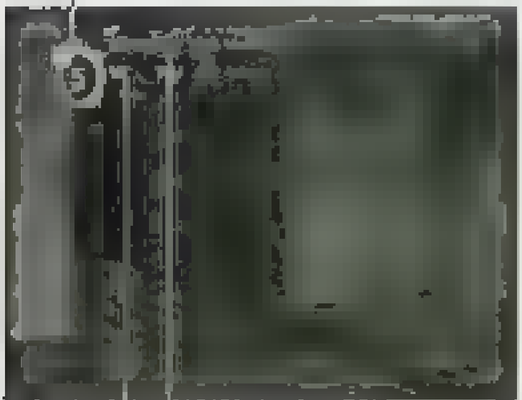
過去における行動が、これからの展開を創造する。

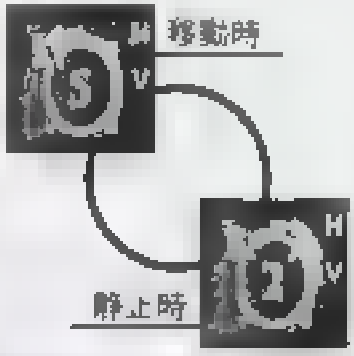
ゲーム画面の説明

レベル／階層

レベル 主人公の成長度合いを数値で表したものです
敵を倒すことでレベルアップしていきます

階層 現在プレイヤーがいる階層です
下の階ほど敵が強くなります
外界などでは表示されません





移動時にはレベルが表示され
何もしないまましばらくすると、階層表示に切り替わります

HP（現在値／MAX値）

主人公の体力を表します
ダメージを受けてこの値が0になると死んでしまいます。VTが残っている場合、時間の経過とともに回復していきます

VT（現在値／MAX値）

主人公の活力を表します
時間の経過とともに減っていきます
0になるとHPがじょじょに減っていきます

神経塔内部



下層へと続く道

下の階へ向かう唯一の通路です。いちど下に降りると、もとのフロアへ戻ることはできません。

敵（異形）

プレイヤーを襲う敵。異形は神経塔に数多く潜んでいます。装備を整え、アイテムをうまく使いながら切り抜けていきましょう。

キャラクター

神経塔には、謎を解く力となるキャラクターたちがいます。彼らと会話したり、アイテムを渡したり、ときには攻撃するなどして、情報を得ましょう。

RANDOM

神経塔の構造は入るたびに、ランダムに変化します。
フロアの形状や部屋数、敵の配置、落ちているアイテムの数・種類…、すべてがプレイごとに異なるため、プレイヤーはその時々の状況に応じた戦略を立てなくてはなりません。

REAL-TIME

神経塔内では、リアルタイムにゲームが進行します。
じっとしていてもVTは減りつづけ、敵は容赦なく襲いかかってきます。
プレイヤーには迅速な行動が要求されます。

開始ボタンを押すと、ポーズ（一時停止）がかけられます。（もう一度押すと解除）また、2Dマップ表示中やアイテム画面でも、ゲーム進行はストップしています。

移動

プレイヤーは方向キーまたは左スティック（アナログモードの場合）と、L1、R1ボタンを使って移動します。

コントローラの使い方についての詳細は3ページを参照



アナログモードでは、方向キーのかわりに左スティックを使用します。

■2Dマップ

自分の位置などを確認したいときは、2Dマップを利用します。
2Dマップは⊗ボタンを押している間、ずっと表示されます。（2Dマップ表示中はゲーム進行はストップしています）



プレイヤーの位置と向き

下層への道

部屋

会話

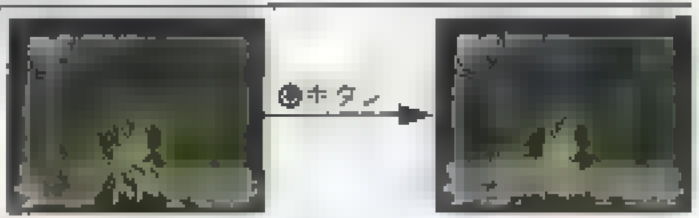


プレイヤーは外界や神経塔にいるキャラクターたちと会話することができます。

会話は、プレイヤーがキャラクターに近づくと自動的に始まります。会話の途中にキャラクターから遠ざかると、メッセージが聞きとれなくなってしまいます。

メッセージをすばやく表示させるには

メッセージを早く表示させたいときは、●ボタンを押してください。メッセージが一瞬ですべて表示されます。



メッセージの続きを見るには

メッセージには続きがある場合があります。このときは●ボタンを押すことで次のメッセージに移ることができます。

また、時間がたつと自動的に次のメッセージに移ります。

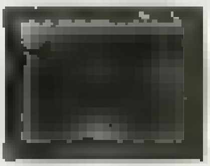


アイテム

アイテムの入手から使用方法、アイテム画面の見かたを説明します。

アイテムを拾う

アイテムは神経塔内のあちらこちらに落ちています。プレイヤーはこれらを拾い集めることで、自分のものとしていきます。アイテムの上に移動すると、自動的にアイテムを入手します。



▶



！未判明アイテムに注意

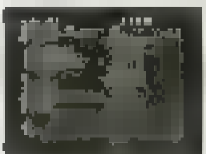
[illegible]

アイテム画面

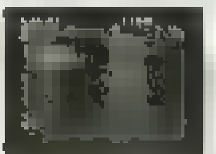
自分の持ち物はアイテム画面で確認することができます。アイテム画面は◎ボタンを押すと表示されます。（◎ボタンを押すと、もとの画面に戻ります。）
画面の見かたについては右ページを参照してください。

アイテムを使う

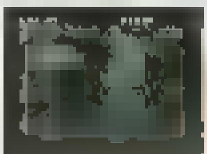
アイテムにはいくつかの使用方法があり、それはアイテムの種類によって異なります。（詳しくは20ページを参照）
アイテムを使うときもアイテム画面で行います。
方向キー↑↓でアイテムやコマンドの選択、◎ボタンで決定です。



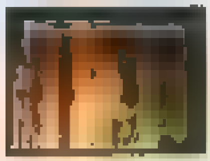
▶



▶

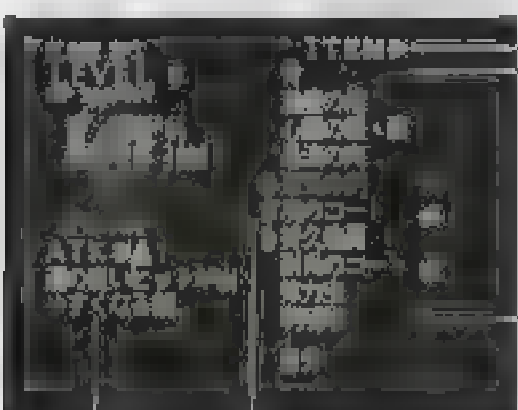


▶



アイテム画面の見かた

アイテム画面について説明します。
アイテム以外の表示については、12ページを参照してください。



アイテムは［illegible］10個［illegible］表示されません。［illegible］のアイテムは方向キー←→で切り替えます

現在プレイヤーが持っているアイテムです。［illegible］されていないアイテム［illegible］では、アイテムの種類が表示されます

マークについて

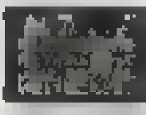
- 装備しているアイテム
- 剣の補正［illegible］攻撃力
- 防腐［illegible］防止効果
- コート

現在選択中のアイテムの説明が表示されます。［illegible］武器やコートについては攻撃力や防御力も表示されます

- ●ATK 基本攻撃力
- ●DEF 基本防御力
- ●▲▼ 補正値［illegible］

実際に装備したときの攻撃力・防御力の値は
ATK（DEF）＋▲▼
となります

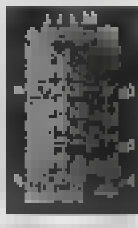
アイテムに付［illegible］説明がある場合、L1・R1ボタンを押すと［illegible］ことができます

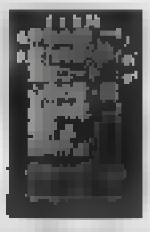




アイテム整理

●ボタンを押すと、アイテムが系統ごとに並びかわり、同じ種類アイテムは一つにまとめられます。活用しましょう





攻撃

プレイヤーは敵だけでなく、キャラクターを攻撃することも可能です。
攻撃するには、対象の近くで◎ボタンを押してください。主人公がそのとき装備している武器で相手を攻撃します。



アイテムを使った攻撃

ここでは、アイテムを使った攻撃方法をいくつか紹介します。

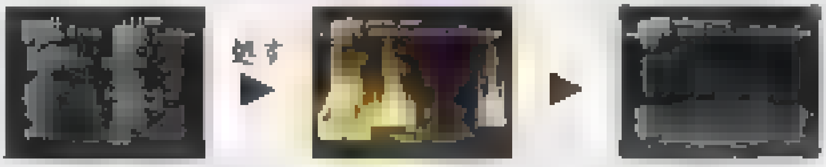
投げ当て

アイテムを飛び道具として用いる方法です。
アイテム画面でアイテムを選び、コマンドで「投げる」を選択すれば、アイテムを投げることができます。うまく敵にぶつけましょう。
キャラクターにアイテムを渡すときも、この方法でおこないます。



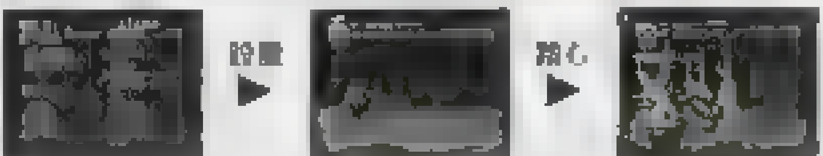
刑具

「刑具」はおもに自分の周囲や部屋全体に影響を与えるアイテムです。攻撃用として使えるものが多く、ここぞというときに絶大な威力を発揮するでしょう。アイテム画面で「刑具」を選び、コマンドで「処す」を選択すれば、使用することができます。



文様

「文様」は地面に設置して、それを踏むことで効果を発揮するアイテムです。表面と裏面があり、面によって踏んだときの効果が異なります。アイテム画面で「文様」を選び、コマンド「設置」で表向き、「裏置き」で裏向きに置くことができます。なお、敵に文様を踏まれると、その効果はプレイヤー自身に及ぶことがあるため、注意が必要です。



天使銃・剣・コート・偽翼



天使銃

ほとんどの敵を一撃で葬り去る強力な武器　弾数は5発

■装備　天使銃を装備します
■投げる　天使銃を投げます
■置く　天使銃を足もとに置きます
※剣と天使銃は同時に装備することはできません



剣

武器　装備すると攻撃力（ATK）がアップします

■装備　剣を装備します
■投げる　剣を投げます
■置く　剣を足もとに置きます
※剣と天使銃は同時に装備することはできません



コート

防具　装備すると防御力（DEF）がアップします

■装備　コートを装備します
■投げる　コートを投げます
■置く　コートを足もとに置きます



偽翼

状態変化を防ぐなど、特殊な効果が得られる装備品

■装備　偽翼を装備します
■投げる　偽翼を投げます
■置く　偽翼を足もとに置きます

『粘着印』にご注意！

剣やコートなど装備の中には「粘着印」が付いている物もあります。「粘着印」が付いたアイテムはいちど装備するとはずせなくなってしまうので、注意が必要です。

肉・心臓・注入液・箱・焼印



肉

食べるとHP回復。満タン時には、HPのMAX値がアップします。

■食べる 肉を食べます。HPが回復します。
■投げる 肉を投げます。
■置く 肉をそっと置きます。
腐ったモノ（「腐」と表示されます）を食べると、[illegible]状態になります。



心臓

食べるとVT回復。満タン時には、VTのMAX値がアップします。

■食べる 心臓を食べます。VTが回復します。
■投げる 心臓を投げます。
■置く 心臓をそっと置きます。
腐ったモノ（「腐」と表示されます）を食べると、[illegible]状態になります。



注入液

ステータス異常状態を治すなど、補助的な役割をになうアイテム

■注入 注入液を注入します。
■投げる 注入液を投げます。
■置く 注入液をそっと置きます。



箱

中にアイテムが入っていたり、イロイロなことが起こる箱。

■開ける 箱を開けます。中にアイテムが入っていたりします。
■投げる 箱を投げます。
■置く 箱をそっと置きます。
開けるとき、爆発する可能性があるため、注意が必要です。



焼印

押したモノに特別なチカラを与えます

■押す 焼印を押します。[illegible]に押すかを選択します。
■投げる 焼印を投げます。
■置く 焼印をそっと置きます。
[illegible]つのモノに[illegible]個しか押せません。[illegible]同じ焼印を押すことはできません。

骨・刑具・文様・イデアセフィロス



骨

かじったり投げたりで　さまざまな効果を与えます。

- ■かじる　[illegible]ます
- ■投げる　[illegible]とはできません。
- ■置く　[illegible]ます

[illegible]ます



刑具

広範囲に影響を与える　おもに攻撃用のアイテム

- ■処す　[illegible]ます
- ■投げる　[illegible]ます
- ■置く　[illegible]足もとに置きます



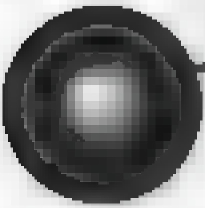
文様

踏むことで発動するトラップ型アイテム

- ■設置　[illegible]ます
- ■投げる　[illegible]されます
- ■置き　[illegible]ます

[illegible]ません

「刑具」と「文様」の使い方については19ページをご覧ください



イデアセフィロス

浄化されたモノの塊

- ■わたす　[illegible]します
- ■投げる　[illegible]ます
- ■置く　イデアセフィロスを足もとに置きます

[illegible]ます



寄生虫

いろいろなモノに寄生して、能力を発揮する。

■寄生する　[illegible]

■投げる　[illegible]

■置く　[illegible]

[illegible]

■複合寄生虫

ほとんどの虫は他の虫に寄生させることで、複合寄生虫を作ることができます。
複合寄生虫は、もとの2つの虫の特性を併せ持つ強力な寄生虫となります。



■寄生対象が異なる虫の複合について

寄生対象が異なる虫どうしの複合には注意が必要です。
たとえば、寄生対象が「剣または自分」の「炎虫」と、寄生対象が「コートまたは自分」の「毒虫」の複合寄生虫「炎毒虫」の効果は



炎毒虫

■剣に寄生させた場合　炎虫の効果のみ
■自分に寄生させた場合　炎虫の効果＋毒虫の効果
■コートに寄生させた場合　毒虫の効果のみ

となります。よく考えて、寄生虫を複合させるようにしましょう。

自分の強さ

プレイヤー自身の強さはアイテム画面で確認できます。
アイテムに関する表示については、17ページを参照してください。

■FLOOR　現在プレイヤーがいる階層です。外界では表示されません。
■LEVEL　プレイヤーのレベルです。
■EXP　左は現在の経験値で、右の数値に達するとレベルアップします。経験値は敵を倒すことで獲得できます。

■HP　体力です。0になると死んでしまいます。
■VT　活力です。時間とともに減っていきます。
VTが0になると、HPが減っていきます。

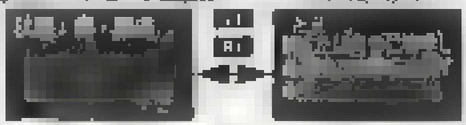
■ATK　攻撃力です。この値が大きいほど、敵に与えるダメージが大きくなります。
■DEF　防御力です。この値が大きいほど、プレイヤーが受けるダメージが小さくなります。

※各数値について、左側が現在値、右側が最大値をあらわします（ATKやDEFはステータス異常などにより、現在値が変動します。）
※ATKとDEFに表示される▲は、装備アイテムによる補正値をあらわします
・▲　アップ値
・▼　ダウン値



「自分」を選択すると、自分の状態が左に表示されます。また、装備や寄生虫を自分に付加するときは、ここを選択します。

状態・プレイ回数　　付加効果



開くとステータス異常やゲームのプレイ回数が表示されます。

自分に付加させた装備や寄生虫の効果とその説明が表示されます。

ステータス異常状態

プレイヤーに何らかの悪影響をもたらすステータス異常状態について、その症状とおもな回復方法を説明します。

毒

HPが少しずつ減少していきます
毒状態のときは、画面が緑がかった色に変化します。
■おもな回復方法　[illegible]　など

まひ

まったく移動できなくなります
攻撃やアイテムの使用は、通常どおり行うことができます。
■おもな回復方法　[illegible]　など

混乱

プレイヤーの思い通りに移動できなくなります。
攻撃やアイテムの使用は、通常どおり行うことができます。
■おもな回復方法　[illegible]　など

暗黒

視界が暗くなり、周囲が見えにくくなります。
移動や攻撃、アイテム使用など、すべての行動は通常どおりに行えます。
■おもな回復方法　[illegible]　など

脱力

移動スピードが著しく低下します
また、剣を振る動作が遅くなるなど、攻撃面にも悪影響を及ぼします。
■おもな回復方法　[illegible]　など

欲情

アイテムや敵がすべて美女に見えてしまい、まったく区別がつかなくなります。
移動や攻撃、アイテム使用など、すべての行動は通常どおりに行えます。
■おもな回復方法　[illegible]　など

腰痛

ATK（攻撃力）とDEF（防御力）の現在値が低下します。
他のステータス異常は一定時間で回復しますが、腰痛は自然に回復することはありません
■おもな回復方法　[illegible]　など

アイテムを預ける

手に入れたアイテムは、その後のプレイで利用できるように預けておくこともできます。預ける・引き出すといったアイテムの管理は「感覚球」と「物の者」によって行われます。「感覚球」は神経塔内にあるモノで「物の者」は外界のどこかにいるキャラクターです。



プレイヤーが持っているアイテムは、神経塔にある「感覚球」に投げ込むことによって、アイテム管理者である「物の者」に届き、そのアイテムを預かってくれます。

アイテムは直接「物の者」に投げ渡すことでも預けることができます



■「感覚球」は……

写真以外にも、色や形が異なるモノがいくつか存在します。また、「感覚球」のある場所は、神経塔に入るたびに変わります。イロイロ探してみましょう。



注意！ 次の場合はアイテムを預けることができません

- すでに[illegible]アイテム[illegible]とき
- 「物の者」が預かっているアイテムの数が一杯のとき

アイテムを引き出す



預けたアイテムは「物の者」を攻撃することで、引き出すことができます。「物の者」を攻撃すると、アイテム画面に切り替わるので、引き出したいアイテムを選択します。



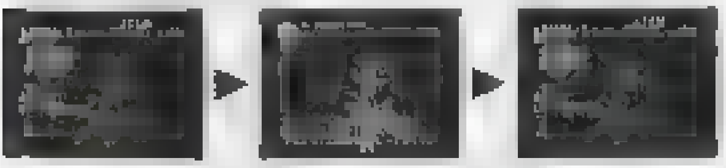
アイテム欄にある数字は
アイテムを管理するため
の番号です
番号が書いてあるところへ
[illegible]
預けることが可能です
[illegible]
のアイテムを預けることが
できます

ボタンで、もとの画面に戻ります



■「物の者」は成長する

「物の者」にまだ預けたことのないアイテムを一定数預けると、「物の者」はパワーアップします。
パワーアップした「物の者」は、より多くのアイテムを預かることができるようになります。



ゲームを途中でやめるとき

■中断データを記録する

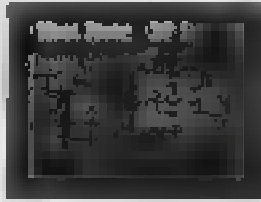
中断データをメモリーカードに記録しておけば、次にプレイするときに、前の続きからゲームを再開することができます。
中断データは、フロアが切り替わるときなどに出る選択画面で、「中断する」を選ぶと記録することができます。
なお、中断データは一度ロードすると消えてしまう一時的なデータです。



中断する ▶

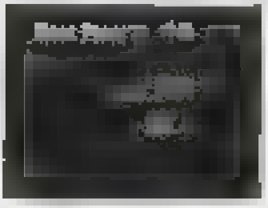


OK ▶

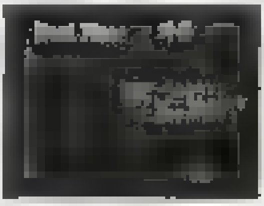


■覚醒データを記録する

死んだりして外界に戻されたとき、覚醒データを記録するかどうかの選択肢が表示されます。覚醒データを記録しておけば、その状態からゲームを再開することができます。（中断データと同様です。）
覚醒データは中断データと異なり、何度ロードしても消えることはありません。ただし、外界に戻されたときでしか、記録ができません。



記録する ▶



▶



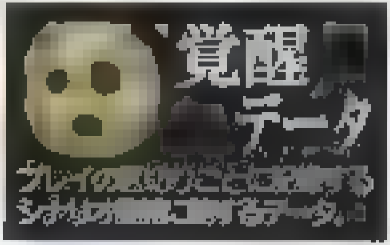
■ゲームをを再開するには・・・

「中断データ」「覚醒データ」を記録したところから再開するには、タイトル後のメニュー画面で「中断から再開」「覚醒時に戻る」を選択します。（詳しくは9ページ参照）

セーブデータについて

バロックでは3種類のデータを使用します。
それぞれ1ブロックずつ、計3ブロックが必要となります。
3ブロック以上の空きがあるメモリーカードを用意してください。







■システムデータについて

システムデータは初めてバロックをプレイしたときから、ずっと継続して更新されていくデータです。したがって、ゲームを一度クリアしたあと、再び「始めから」ゲームを始める場合でも、システムデータが管理する「翔の者預かりアイテム」や「ランキング」などは、そのまま引き継がれます。
システムデータが管理するデータは以下のとおりです。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



なお、システムデータがなくてもゲームをプレイすることはできますが、「中断データ」「覚醒データ」を記録するときは、システムデータも同時に記録しなければなりません。つまり、ゲームを途中でやめる場合、少なくとも2ブロックぶんのデータがメモリーカードに記録されることになります。

1枚のメモリーカードに作成できるデータは、「システムデータ」「覚醒データ」「中断データ」各1つずつと決まっています。

ランキング表示



タイトル画面に続くメニューで「OPTION」を選択すると、左のようなオプションメニュー画面が表示されます。メニュー項目は全部で5つあります。
前のメニュー画面へは、●ボタンで戻ることができます。

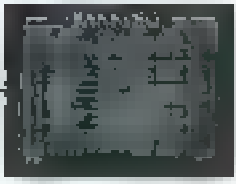
■ランキング表示



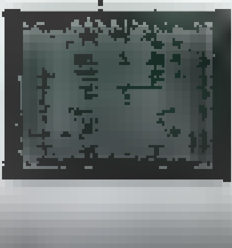
ランキング画面では、今までプレイした中からEXP（経験値）の高い順に、第50位まで表示されます。

画面表示は、左から
- ■RANK　順位です。EXPが基準となります
- ■NAME　プ[illegible]の名前です
- ■LV　[illegible]時の[illegible]です
- ■EXP　[illegible]です
- ■PLAY　それまで[illegible]です
- ■PLACE　[illegible]です

↑ ↓　← →



画面表示の「PLAY」と「PLACE」が、「TIME」と「STATE」に切替わります。
- ■TIME　[illegible]時間です
- ■STATE　[illegible]て[illegible]ます



ランキング画面での操作
- 方向キー ↑ ↓　[illegible]
- 方向キー ← →　[illegible]
- ●ボタン　[illegible]

シーンリスト・アイテムリスト

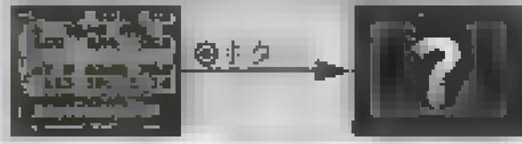
■シーンリスト



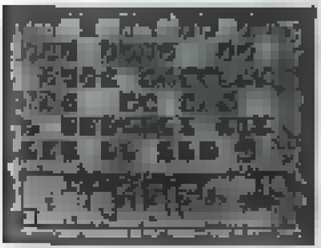
シーンリストにはたくさんのアイコンが並んでいます。ゲーム中のある特定のメッセージを聞くと、アイコンが点灯していくようになっています。シナリオ達成度の一つの目安になります。
アイコンにはメッセージを話すキャラクターの顔が描かれています。メッセージを探す手がかりにしてください。

シーンリスト画面での操作
方向キー　カーソルの移動
・L1　R1ボタン　[illegible]
・○ボタン　メッセージ[illegible]
・×ボタン　[illegible]画面に戻る

★横一列すべてのアイコンを点灯させると



■アイテムリスト

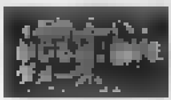


アイテムリストもシーンリストと同様に、たくさんのアイコンが並んでいます。これらアイコンは、アイテムを「物の番」に預けることによって点灯していきます。
アイテムをすべて揃えると・・・？

アイテムリスト画面での操作
方向キー　[illegible]
L1　R1ボタン　[illegible]
×ボタン　[illegible]画面に戻る

アイテム画面のココに注目！

アイテムがアイテムリストに入っているかどうかは、アイテム画面で確認することができます



[illegible]

ムービーリスト

■ムービーリスト



ムービーリストでは、ゲーム中に挿入されているムービーシーンを鑑賞することができます。最初はタイトルデモの３種類しか見られませんが、ゲームが進むにつれて鑑賞可能なムービーが増えていきます。
まだ見ることができないムービーは、「Not Found」と表示されています。

ムービーを見るには

ムービーアイコンにカーソルをあわせて◎ボタンを押すと再生されます。
ムービーは●ボタンで途中キャンセルできます。



明暗を調整する・設定を変更する

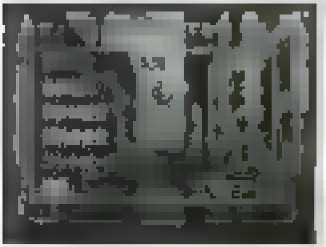
■明暗を調整する



画面の明暗を調整することができます。
メニュー項目は次の3つです。

■適切な調整　[illegible]
■好みの調整　[illegible]←・→で[illegible]ます
■もどる　オプション[illegible]画面[illegible]戻ります

■設定を変更する



より快適にプレイするために、環境設定を変更することができます。設定項目は8つです

[illegible]
・方向キー↑・↓　[illegible]
・方向キー←・→　[illegible]
・●ボタン　オプション[illegible]に戻る

■選択位置　[illegible]アイテムの初期選択位置を[illegible]ます
◆[illegible]／◆初期位置　[illegible]

■音声入力　[illegible]ます

■ＢＧＭ音量　[illegible]ます

■効果音音量　[illegible]ます

■コントローラ　[illegible]ます

■振動　[illegible]ON／OFFを切り替えます

コントローラの設定変更

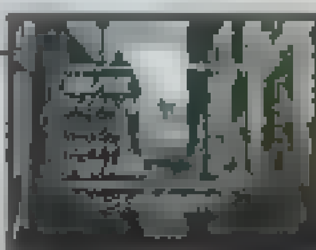
■コントローラ



「設定を変更する」で「コントローラ」を選択すると、コントローラの設定（ボタンの割り当て）画面が表示されます。
ここでは、あらかじめ用意された3つのタイプと、プレイヤーの好みに合わせて変更可能な「カスタム」の、計4つから選択することができます。
初期設定では「Aタイプ」が選択されています。

コントローラ設定画面での操作
方向キー↑↓…項目選択（カスタムのみ）
方向キー←→…各タイプの選択
○・×・△・□・L1・R1ボタン…ボタンの割り当て（カスタムのみ）
STARTボタン…決定

「カスタム」では



操作
- ■攻撃／決定
- ■アイテム／決定
- ■キャンセル
- ■2Dマップ
- ■アイテム整理

に対して →

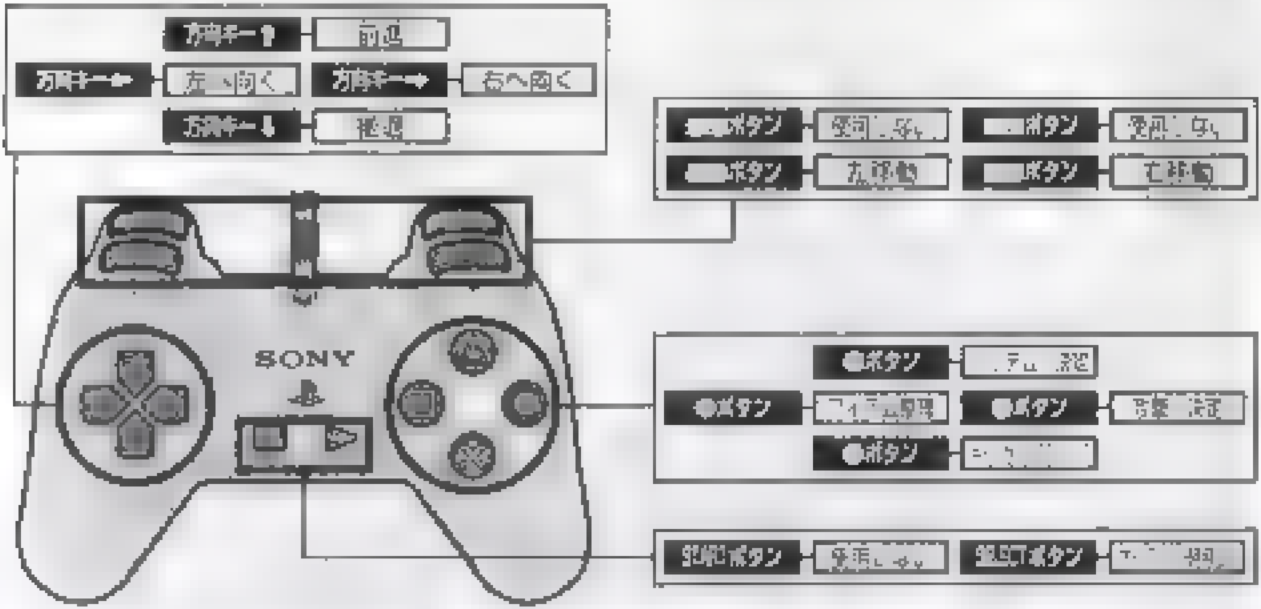
ボタン
- ■○ボタン
- ■×ボタン
- ■△ボタン
- ■□ボタン
- ■L1ボタン
- ■R1ボタン

を割り当てることができます

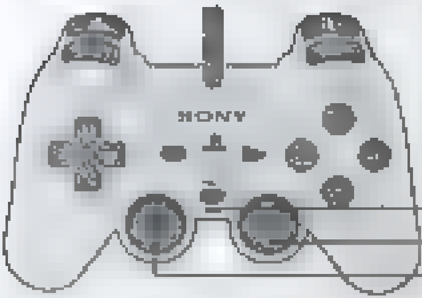
※すべての操作項目に対し、それぞれ異なるボタンを割り当てなければいけませんが「キャンセル」と「2Dマップ」には同じボタンを割り当てることも可能です。

コントローラの初期設定

コントローラの各キー、ボタンの役割です。



アナログコントローラ



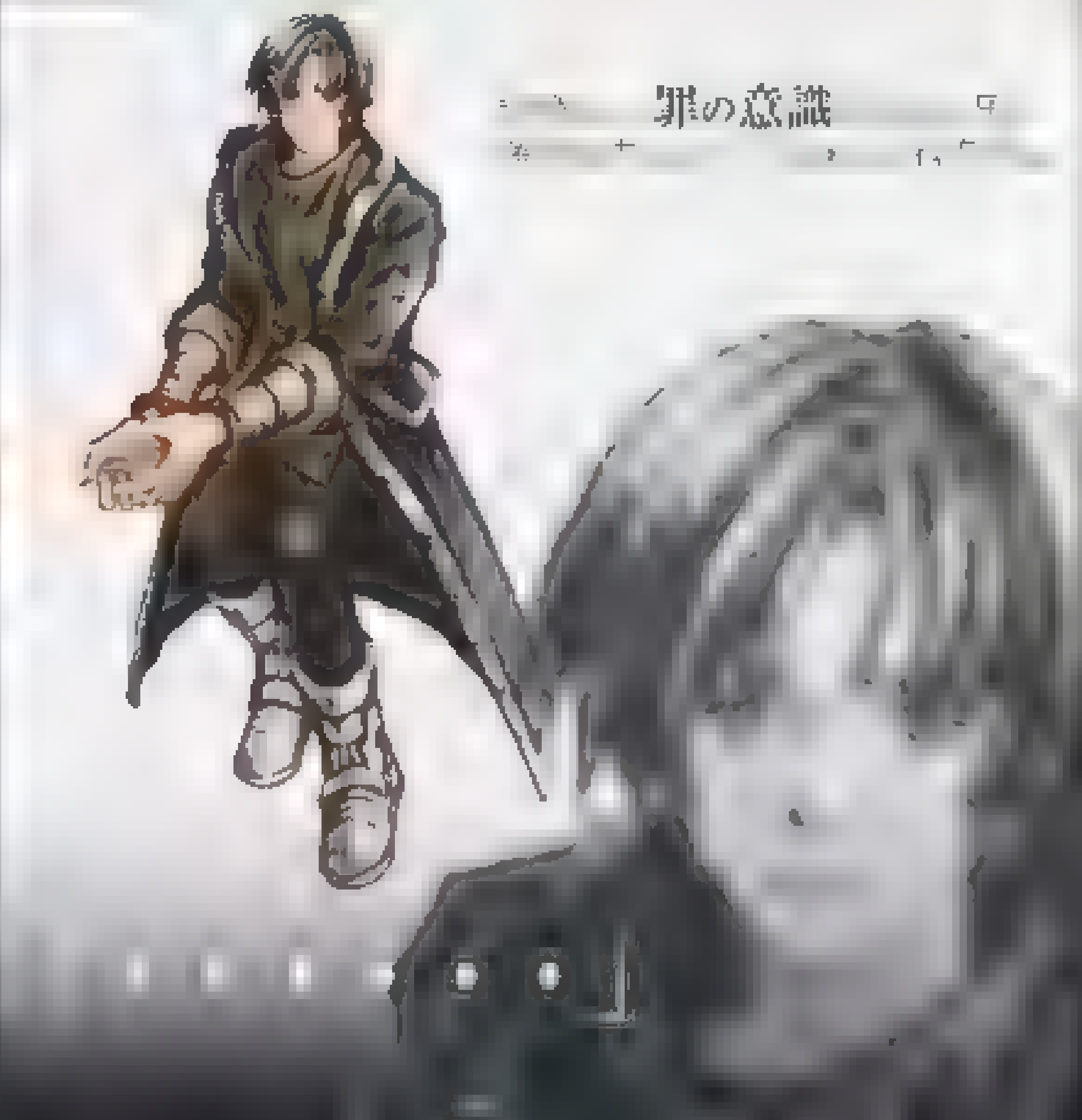
アナログコントローラでの操作は基本的に上記と同じですが
LED点灯時は方向キーの代わりに左スティックを使用します
振動機能については、LED消灯時でも使用可能です。
振動のON OFFの切り替えは 「OPTION」の「設定を変更する」で行います。(33ページ[illegible]

■LED [illegible]
■右スティック 使用しません
■左スティック 移動 (LE[illegible]

[illegible]ボタンを同時に押すと、ソフトリセットがかかります。

主人公

罪の意識



上級天使



イライザ

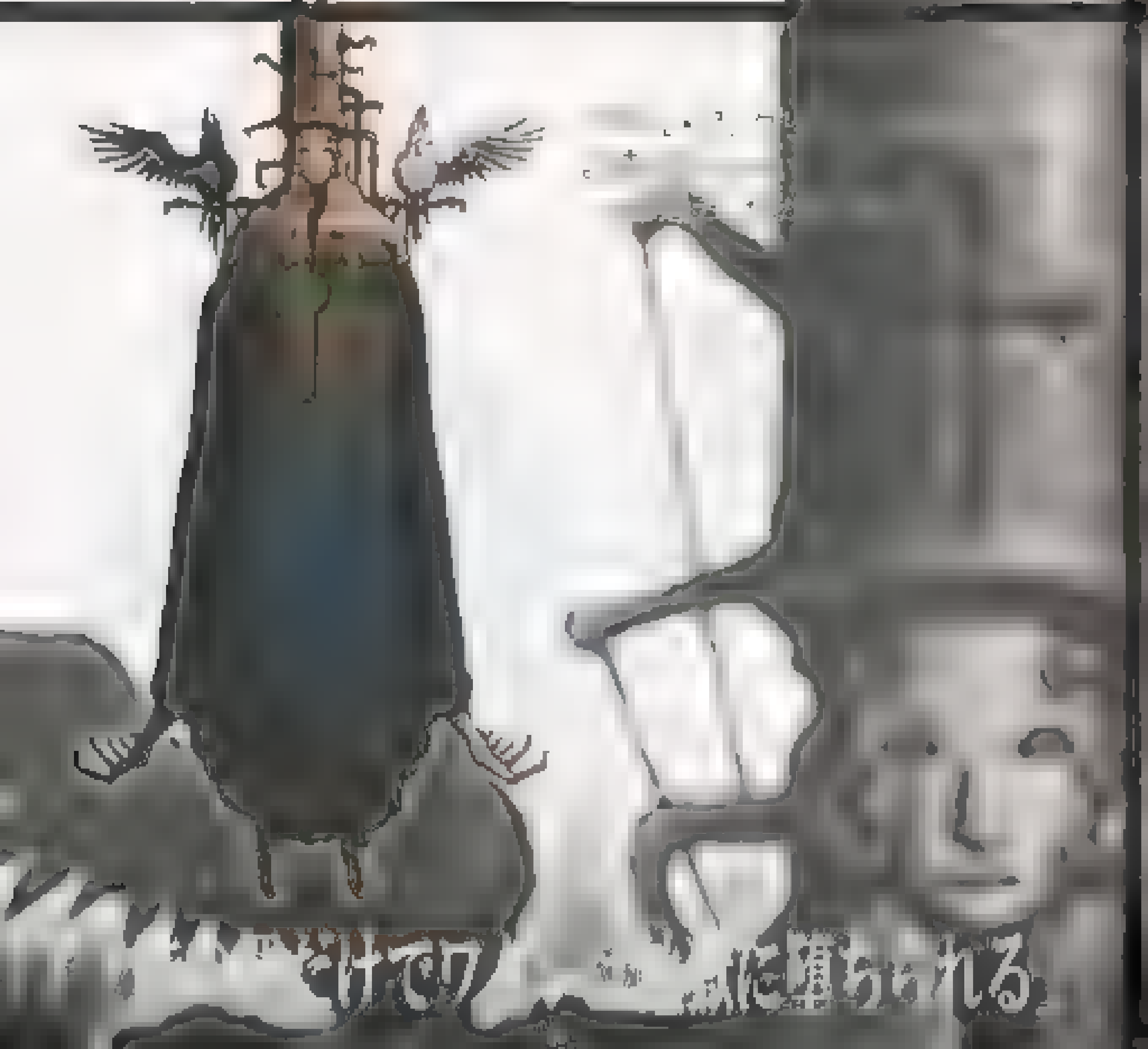


綺麗な水

アリス

過去




けての
られる

天使虫リトル

神経塔内部を飛ぶと**噂**されている存在。



information

BAROQUE MODE



本作デモムービーでも流れているバロックイメージソング「BLACK IN TRUTH」を歌うユニット
——「BAROQUE MODE」

メルダックレコードから11月3日、ミニアルバムをリリースする。

彼女たちの情報は、ココをcheck! ▼
http://www.rey-s-in.co.jp/dr-juke/



「バロック」の世界観を演出する、独特で荘厳な楽曲の数々。作曲を担当したのは「ファイナルファンタジータクティクス」など、様々な作品で知られる岩田匡治氏。

どこかで聞いたことのある音。しかし、それが何の音なのかは思い出せない。そういう音を目指したと語る岩田氏。

ボーナストラック1曲を含む、全16曲を完全収録。

NOW on SALE ¥1,942(without TAX)

Original Sound Track


Hold BAROQUE inside yourself.



Hold BAROQUE inside yourself.

株式会社スティング
〒120-0005 東京都足立区綾瀬3丁目6番2号ボナール7F
ユーザーサポート：TEL.03-5613-7040
STING HomePage = http://www.sting.co.jp/

SLPM 86328